



Dead Island © Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed 2013, Techland Sp. z o.o., Poland. All rights reserved. Chrome Engine © Copyright 2013, Techland Sp. z o.o.

4020628511340 • 4020628511814 • 4020628511784
ECD901134 • ECD901181 • ECD901178

Manual





ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tic nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la conciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Índice

Controles	4
Xbox LIVE.....	4
Introducción	5
Personajes.....	5
Información sobre los personajes	5
Selección de personajes	8
Elegir un personaje	8
Distribución de puntos de habilidad	9
Desarrollo de los personajes.....	9
Parámetros de las armas.....	10
Modificación de armas.....	11
Explicaciones adicionales sobre las armas	11
Menú principal	13
Visibilidad de la partida	14
Controles de lucha analógicos.....	14
HUD	15
Enemigos	16
Créditos	18
Garantía.....	22
Servicio de atención al cliente	22



Controles

Mando Xbox 360



Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

Introducción

Creían que habían escapado a los horrores de Banoi y que habían sobrevivido al apocalipsis en un paraíso. Pero su destino dio un giro inesperado y fue a peor...

Los héroes escaparon en un helicóptero para protegerse en un buque militar, pero cuando una tormenta desata su furia y el virus se expande por toda la tripulación, la pesadilla empieza de nuevo, mientras toda esperanza se ahoga bajo la creciente marea.

Personajes

Creían que habían escapado a los horrores de Banoi y que habían sobrevivido al apocalipsis en el paraíso. Pero su destino dio un giro inesperado y fue a peor... Necesitan permanecer unidos para sobrevivir.

Información sobre los personajes

John

"Mi abuelo combatió aquí contra los japoneses en la Segunda Guerra Mundial y ya no se marchó. Se casó con una chica de aquí. Mi padre nació aquí y llegó a Sargento Mayor. Soy la segunda generación de militares y ya con diez años quería seguir sus pasos. Quería ser soldado y proteger y defender este país de los enemigos. Hice mi trabajo. Hice lo que me dijeron. Siempre cumplí las órdenes. Hasta el día que me dieron una orden que no podía cumplir. Ya ves, es duro describir lo que se siente cuando todo en lo que crees resulta ser mentira. Cuando la gente en la que confías dejá morir a tus seres queridos. Ninguno de mis superiores nació aquí. Ninguno conocía este país ni a la gente que vivía en él. Ninguno tuvo que sacrificar nada. Así que hicieron que otros sacrificaran lo que más querían. Todavía no puedo creer que yo fuera el único que dijera que no. Pero fui el ÚNICO. Me acusaron de desertor y traidor y por eso me condenaron a pasar el resto de mis días en la cárcel. Solamente por ayudar a aquellos a los que había jurado proteger. Ahora sé quién es el verdadero enemigo y esta batalla aún no ha terminado. Hice un juramento y por lo que a mí respecta, yo, John Morgan, sigo siendo soldado".



Purna

"Si alguien tiene dinero, si tiene poder, puede fingir ser el más piadoso del mundo y nadie sospechará jamás lo malvado que es en realidad. Aprendí eso de primera mano trabajando de detective anti-vicio en Sidney. ¿Sabes cuántas chicas medio aborígenes han sido detectives antes que yo? Ninguna. ¿Crees que fue fácil? Tuve que aguantar los insultos de mis supuestos compañeros. La mitad de ellos me odiaban por ser una chica y a la otra mitad no les gustaba el hecho de que mi madre fuera una Koori. Pero cuando el fin del mundo se acerca, a nadie le importa una mierda quién eres o cuánto dinero tienes en el banco. Lo pude comprobar en el complejo turístico cuando la infección se propagaba y los ricos morían tan rápido como los pobres. También en Moresby, cuando las autoridades volaron los puentes y abandonaron a los menos afortunados en ese infierno. Pero al final, eso no los salvó. Cuando ya no quedan mentiras y yo soy lo único que los separa de su final, de repente Purna es su mejor amiga. Que les jodan. No estoy aquí por ellos, sino por los que no pueden defenderse. Por cualquiera que viva atemorizado. Yo les protegeré y moriré por ellos, porque yo también estuve en su lugar".



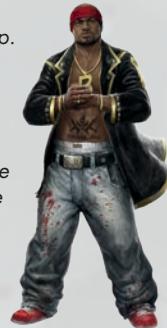
Logan

"Siempre pensé que no valía una mierda. Ni siquiera cuando me nombraron mejor quarterback. Ni en la cumbre de mi carrera, cuando hice campeón a mi equipo, creía que me merecía algo de eso. Que todo se derrumbaría. ¡Y joder si tenía razón! ¿Pero aprendí algo de eso? ¿Cambié algo de mí? Claro que no. Tan solo disfruté regodeándome en mi sufrimiento. Un llorica, ¿verdad? Bueno, eso se acabó. Cuando te das cuenta de que el mundo entero se va a la mierda ves tus problemas de otra forma. Habría muerto seguro en Royal Palms si esas buenas personas no se hubieran jugado la vida por mí. Y por no hablar de lo que pasó en Moresby o en esa maldita selva. He visto cosas horribles, hermano, pero también he visto a gente sacrificarlo todo por un pobre diablo a quien apenas conocen. Cuando estás salvándole el culo a un hijo puta aterrorizado, no te queda tiempo de regodearte en la autocompasión. Se puede aprender algo de eso. No estoy seguro qué. No soy tan listo. Pero sí sé una cosa, tío. Logan Carter no es el saco de mierda que todos pensaban".



Sam B.

"Cuando crecí en Nueva Orleans, solo pensaba en el rap. Pero tío, no tuve suerte hasta "Who Do You Voodoo". Se suponía que solo era una broma, pero de repente me salían billetes por las orejas. Tenía todo lo que siempre quise, tío. Todo, menos respeto. Todos pensaban que no era legal. Un tío sin talento con un solo temazo. Y que me muera si no me lo empecé a creer. No me sorprende que después de eso no haya sacado otro. No tenía nada que decir. Pero, ¿sabes qué? Ahora sí. Pensaba que no vería nada como el Katrina, pero esta plaga... Lo que pasó en Royal Palms... en Moresby... eso no se ve ni en las películas de miedo, tío. Los muertos se levantan contra los vivos como si llegara el fin de los días. Y quizás sea así, pero tengo que contar que la gente hace cosas increíbles cuando se enfrentan a algo así. Los que crees que se mantendrán firmes, huyen acojonados. Pero los más callados, esos que ni siquiera te das cuenta de que existen, no se rinden. Lo dejan todo por alguien a quien ni siquiera conocen. Ahí hay una canción. Joder, no sé ni si seguiré en pie cuando todo haya acabado. Pero si es así... créeme, Sam B tiene algo que decir".



Xian Mei

"Mi padre era Inspector General de la Policía de Hong Kong. Murió cuando yo tenía diez años y me dije a mí misma que seguiría sus pasos. Entré en el Cuerpo después de graduarme con una de las mejores notas, pero mis jefes nunca creyeron que fuera una auténtica policía. Creían que las mujeres no podíamos realizar ese trabajo. Pero ahora... nadie puede negar quién soy. Lo que he conseguido. De lo que soy capaz. Pensaba que tenía que demostrar mi valía a mis superiores. Pero ahora sé que ni son, ni eran mis superiores. No importa lo que ellos crean, sino lo que yo crea. Sé que en esta tragedia hay más de lo que parece. La infección, la plaga, la ha creado el ser humano. No es la naturaleza en un intento de corregirse. Es la humanidad destruyéndose a sí misma. Vi cómo se extendía por el complejo turístico y cómo Moresby se sumía en el caos. No sé de dónde vino pero sí que sé que en este mundo hay quienes sacrificarían a millones para ganar billones. Actúan con tranquilidad, con el consentimiento de aquellos que se supone que nos protegen. Al final demostraré que son unos monstruos. Me llamo Xian Mei y honraré la memoria de mi padre".



Selección de personajes

Elegir un personaje

Los personajes supervivientes con los que puedes jugar son capaces de usar todas las armas, pero cada uno puede aprender a sacar el máximo provecho de su tipo de arma preferido. Todos poseen unas habilidades especiales únicas llamadas Furia, que se alimentan de la rabia acumulada. Estos ataques especiales pueden cambiar el rumbo de la batalla, pero solo se pueden usar mientras dure la rabia, así que procura utilizarlos sabiamente.

John: el luchador de artes marciales



Furia: toque de poder; John realiza ataques rápidos y letales con una vara.

Especialidad: combate cuerpo a cuerpo

Sam B: el tanque



Furia: bestia; Sam pierde el control y aplasta todo lo que encuentra con sus nudillos de metal.

Especialidad: armas contundentes

Xian Mei: la asesina



Furia: ira sangrienta; Xian recurre a sus artes marciales y se encarga de los enemigos con una precisión letal.

Especialidad: armas blancas

Purna: la líder



Furia: guardián; cuando Purna tiene todas las probabilidades en contra, reúne las fuerzas que le quedan para proporcionar a sus aliados y a sí misma la capacidad de regenerarse, es decir, un poderoso aumento que repara daños y otros atributos. Esta habilidad también le permite usar su arma secundaria privada aunque no posea una pistola o munición.

Especialidad: armas de fuego

Logan: el manitas



Furia: cazador; Logan se vuelve loco lanzando armas con una increíble puntería letal que puede eliminar a varios objetivos a la vez.

Especialidad: armas arrojadizas

Distribución de puntos de habilidad

Después de seleccionar un personaje, conseguirás puntos de habilidad disponibles que tendrás que distribuir. Selecciona un conjunto de habilidades ya definido o elige Personalizado para distribuir tus puntos.

Combate

Lanza ataques de Furia contra tus enemigos.

Supervivencia

Sobrevive más tiempo.

Equilibrado

Buena mezcla de supervivencia y daño.

Personalizado

Los puntos no se distribuirán automáticamente.

Partida guardada

Empieza a jugar con el conjunto de habilidades de una de tus partidas guardadas con el mismo personaje.

Importar personajes de Dead Island

Si ya has jugado a Dead Island puedes importar tus personajes a Dead Island Riptide. Tu nivel y puntos de habilidad serán transferidos a Dead Island Riptide. Al acabar la importación, tendrás que distribuir tus puntos de habilidad en el menú Habilidades.

Desarrollo de los personajes

Los personajes ganan experiencia y suben de nivel, de modo que obtienen más salud y puntos de habilidad que pueden usar para comprar nuevas habilidades y bonificaciones. Hay 3 árboles de habilidades y cada uno contiene un conjunto de mejoras distintas.

• **Furia:** el primer árbol de habilidades afecta a la habilidad propia del personaje, volviéndole más eficaz y poderoso.

- Combate:** aquí encontrarás mejoras relacionadas con las armas y el combate y podrás especializarte en determinados tipos de armas, así como aumentar su efectividad.
- Supervivencia:** el último árbol de habilidades está orientado a habilidades más universales, ya que ayuda a los personajes a arreglárselas en la isla plagada de zombis.

Misiones

El juego ofrece diferentes objetivos para que el jugador explore la isla. Todas las misiones se muestran en la pantalla Misiones de tu partida.

Misión principal

Sigue esta cadena de misiones para adentrarte y experimentar la historia de Dead Island Riptide. Irás pasando de misión a medida que las vayas completando.

Misiones secundarias

El juego ofrece diferentes misiones secundarias con las que podrás obtener información extra sobre la historia o elementos adicionales, como una valla electrificada, que os ayudarán a ti y a tu equipo a lo largo de vuestra aventura.

Misiones de grupo

Aparte de las misiones principales y secundarias también puedes realizar misiones de grupo para que los miembros del grupo de supervivientes puedan subir de nivel. Aquellos que lo consigan tendrán más facilidad para proteger lugares seguros y contribuirán a incrementar tus posibilidades de supervivencia.

Parámetros de las armas

Todas las armas tienen los siguientes parámetros:

- DPS:** daño por segundo, refleja el daño y la velocidad para poder comparar con facilidad dos armas.
- Daño:** daño infligido directamente a la salud del adversario.
- Fuerza:** este parámetro refleja el daño causado a la resistencia del adversario.
- Velocidad:** tiempo necesario para asestar una cuchillada. Las armas más lentas tienen más fuerza que las armas más rápidas.
- Durabilidad:** la durabilidad define el número máximo de ataques que esta arma puede resistir antes de estropearse. La condición indica su estado actual, representado por una barra blanca alrededor del ícono de la arma.

Además, cada arma tiene un nivel de calidad:

- Mala** (gris)
- Común** (blanca)
- Poco común** (verde)
- Rara** (azul)
- Única** (morada)
- Excepcional** (naranja)



Modificación de armas

Modificaciones

En Dead Island Riptide puedes hacer modificaciones en las armas para ganar efectos de daño adicionales y más potencia. Para modificar un arma, tienes que encontrar los siguientes elementos:

- Mesa de trabajo:** estas mesas especiales sirven para mejorar, reparar o modificar las armas.
- Diseños:** considéralos como la lista de la compra de los materiales que tienes que reunir para realizar una modificación determinada.
- Piezas:** estos objetos están dispersados por toda la isla y se pueden usar para aumentar la potencia de las armas, lo que a la vez aumenta tus posibilidades de sobrevivir.
- Arma:** tiene que ser compatible con el diseño que quieras usar. Recuerda: cuanto más potente sea un arma, más ganarás al modificarla.

Mejoras

Puedes conseguir mejoras en las mesas de trabajo como simples aumentos a los parámetros de las armas.

Reparaciones

Las armas se desgastan con el uso y siempre sale más barato mantener tu arma preferida en buen estado que reparar un trozo de chatarra rota e inservible.

Explicaciones adicionales sobre las armas

Apéndice sobre las armas

La recogida y modificación de armas es una parte de vital importancia en el mundo de Dead Island Riptide. Para intentar sobrevivir al ataque zombie de Palanai necesitarás cualquier cosa que sirva para luchar contra las

hordas de zombis. Naturalmente, las armas serán más potentes a medida que avances y se estropearán tras un uso intensivo. Pero no te preocupes, tienes varias maneras de conservar y mejorar tus armas. Las mejoras no son un simple número en las estadísticas, sino que también se representan gráficamente en el juego.

Encontrarás mesas de trabajo por toda la isla en las que, con las armas y objetos apropiados, podrás reparar, mejorar o modificar nuevas armas que necesitarás conforme vayas avanzando por la isla de Palanai.

Intenta utilizar las armas con las que mejor se maneje tu personaje; cada tipo de personaje es más efectivo con su propio tipo de arma. A algunos les encanta romper cráneos, otros prefieren hacer cortes limpios, mientras que a los más clásicos les gusta trabajar con una pistola y un buen disparo en la cabeza. Estas diferencias son claramente visibles en los distintos árboles de habilidades de los personajes, que proporcionarán buenos aumentos a los tipos de arma apropiados.

Desgaste y reparación de armas

Todas las armas de Dead Island Riptide se desgastan con el tiempo. Despues de unos buenos golpes y de un par de cráneos rotos, el arma empezará a mostrar signos claros de desgaste y llegará un momento en que quedará completamente inservible. Tendrás que esmerarte por mantener a punto tu inventario en todo momento, si no quieres estar indefenso cuando te ataque los zombis. No vale la pena preocuparse por armas inferiores, como tablones de madera o remos, pero cuando se trate de tu machete favorito, más vale que lo tengas siempre bien afilado y listo para cortar de cuajo las cabezas de tus atacantes.

Mejora de armas

Al principio del juego, muchas de las armas que encuentres serán muy básicas, pero todas tienen un potencial adicional que será de interés para tu arsenal. Una palanca básica puede ser un arma contundente, pero si las mejoras en la mesa de trabajo, obtendrás de ella su verdadero potencial asesino. Una palanca mejorada, por ejemplo, podrá destrozar el cráneo de tu enemigo con más facilidad que su versión básica. Las armas de fuego también mejoran significativamente cuando se les hace un mantenimiento adecuado. Sin embargo, como todos sabemos, en esta vida al que algo quiere, algo le cuesta, así que asegúrate de invertir tiempo en registrar la isla a fondo para encontrar los objetos necesarios para extraer todo el potencial de tus armas. ¡Tus esfuerzos serán recompensados!

Modificación de armas

¿Una tubería de acero, un tablón de madera o un bate de béisbol te saben a poco? ¿Quieres rematar a tus enemigos con estilo? Pues registra bien la isla en busca de objetos y armas y, si tus dotes de explorador dan sus frutos, también encontrarás diseños. Con la combinación de estos tres elementos, Dead Island Riptide te ofrece la posibilidad de crear nuevas y letales armas que vienen con premio. ¿Tienes un bate de béisbol y unos cuantos clavos? Pues combinalos en la mesa de trabajo y cuando golpees a tus enemigos saldrá sangre por todas partes. ¿Tienes un cuchillo de buceo, un poco de lejía, alambre, cinta americana y un reloj de pulsera? Pues da rienda suelta a tu creatividad y combina estos objetos para crear una bomba pegajosa. Estas son solamente algunas de las posibilidades que te esperan. Investiga la inmensidad de Palanai e intenta hacerte con el variado y singular arsenal que te ofrece Dead Island Riptide.

Almacenamiento extra

Henry Boyle, un miembro de tu grupo, puede ayudarte a llevar armas y objetos. Esto puede ser de ayuda si tu inventario está lleno pero no quieres deshacerte de nada.

Zonas muertas

Encontrarás zonas muertas por todo el mundo de Dead Island Riptide. Se trata de zonas cerradas llenas de peligrosos enemigos y jefes especiales. Si logras pasártelas, ganarás PE y succulentos botines.

Menú principal

CONTINUAR: reanuda la última sesión de juego.

JUGAR: reanuda una partida guardada anteriormente o inicia una nueva sesión.

OPCIONES

- Juego:** ajusta el sonido y la información adicional que aparece en la pantalla.
- Vídeo:** ajusta los gráficos y el rendimiento.
- Online:** cambia la visibilidad de red de tu sesión de juego actual o predeterminada.
- Brillo:** ajusta el brillo de la pantalla para mejorar la visualización del juego.
- Controles:** ajusta los distintos controles y configura la sensibilidad. Aquí también puedes activar los controles de lucha analógicos (consulta la página siguiente).

Extras

- **Logros:** consulta los logros / trofeos del juego que has desbloqueado.
- **Desafíos:** consulta los objetivos adicionales del juego que has completado y por los que has conseguido bonificaciones de experiencia.
- **Créditos:** echa un vistazo a la lista de personas que han creado Dead Island Riptide.
- **Estadísticas personales:** consulta todas las estadísticas reunidas en tu perfil actual.
- **Registro del doctor Kessler:** aquí podrás recopilar todos los tipos de zombi que encuentres durante tu aventura.

Visibilidad de la partida

Puedes decidir si quieres que otros jugadores que estén conectados vean tu partida y determinar el número de ranuras públicas/privadas de la misma.

Visibilidad de la partida

- **Privada:** la partida no será visible en las listas públicas.
- **Pública:** otros jugadores pueden ver tu partida y unirse a ella, siempre que la progresión de la partida y la configuración de las ranuras lo permitan.

Zona de visibilidad de la partida – Xbox 360

- **Interconexión:** la partida solo es visible a nivel local.
- **Xbox LIVE:** la partida es visible al estar conectado a Internet.

Controles de lucha analógicos

En la sección Controles del menú Opciones, puedes cambiar los ajustes del Tipo de combate de Digital a Analógico. El modo de control analógico es más realista y es adecuado para los jugadores avanzados, ya que ofrece un mejor control sobre los ataques de tu personaje. Posiblemente lo encontrarás más intenso y divertido, así que vale la pena probarlo. En el modo Combate analógico, el stick derecho se usa para dar un golpe con la arma mientras mantienes pulsado **L1**. Mueve el stick derecho hacia el punto donde quieras empezar el golpe y después mueve el stick derecho rápidamente hacia el lado contrario. Mueve el stick izquierdo del mismo modo en que quieras que se mueva la arma. Sea cual sea el modo de control que elijas, puedes consultar el esquema de botones del mando en el menú Controles en cualquier momento.

HUD



1. Retículo
2. Nombre y nivel del enemigo al que apuntas
3. Barra de salud del enemigo
4. Barra de resistencia del enemigo: cuando llega a cero, el enemigo queda fuera de combate
5. Tu barra de salud
6. Progreso de los PE para alcanzar el próximo nivel
7. Medidor de Rabia: debes matar a enemigos para llenarlo y, cuando esté a tope, podrás lanzar un devastador ataque Furia disponible para tu tipo de personaje en concreto
8. Indicador de mejoras: aparece cuando tienes puntos de habilidad que puedes gastar
9. Tu barra de resistencia: necesitas resistencia para golpear con armas cuerpo a cuerpo, para saltar y para embestir. Se vacía un poco cada vez que recibes daños
10. Indicador de actitud (solo visible durante las transiciones)
11. Minimap: muestra puntos de interés y objetivos cercanos usando los mismos símbolos que el mapa principal
12. Marcador de objetivos
13. Indicador de linterna
14. Icono de arma equipada e indicador de condición

Enemigos



Infectados - Rápidos, ágiles y feroces, los infectados atacan todo lo que ven, anunciando su presencia con un chillido escalofriante. Las mejores estrategias son intentar eliminarlos a distancia o enfrentarse a ellos uno a uno.



Caminantes - Estos muertos vivientes deambulan arrastrando los pies lentamente por la isla de Palanai en busca de carne para devorar. Los caminantes son más peligrosos en grupos, cuando su velocidad deja de ser una desventaja.



Acuáticos - Son enemigos muy veloces que acechan en el agua y lanzan ataques sorpresa. Suelen aparecer en grupo y suponen una amenaza para la gente que viaja en barco porque oyen y reaccionan ante el sonido del motor.



Matones - Son muy lentos y extremadamente fuertes. Es imposible tirarlos al suelo. Sus potentes ataques pueden derribar al jugador. Son peligrosísimos en espacios reducidos y casi nunca aparecen solos.



Embestidores - Son extremadamente fuertes, resistentes y crueles; estos muertos vivientes ya estaban locos antes de la epidemia. Ahora su único objetivo es perseguir a todos los supervivientes que estén a la vista e intentar eliminarlos con un solo ataque de embestida. Se sabe que los ataques frontales no son efectivos contra estas terroríficas criaturas.



Suicidas - Estas pobres criaturas atrapadas en formas desfiguradas conservan una parte de su conciencia, aunque sus instintos les llevan a acercarse a los supervivientes no infectados y atacarles con una explosión autodestructiva. Enfrentarte a los suicidas en un espacio cerrado o a corto alcance es una estrategia... suicida.



Ahogados - Sus cuerpos hinchados y parcialmente descompuestos producen una especie de baba corrosiva capaz de herir, cegar o desorientar a los enemigos a distancia. Es bastante difícil matar a los ahogados, ya que sus tejidos pueden absorber mucho daño.



Carniceros - Los carniceros son la versión más fuerte y perversa de los infectados; cortan y desgarran todo lo que ven con las extremidades que les queden. Sus ataques con salto y sus rápidas reacciones les convierten en unos adversarios difíciles en ataques cuerpo a cuerpo; es mejor acabar con ellos a distancia.



Chillones - Son enemigos muy rápidos y peligrosos. Siempre aparecen en grupo. Si se acercan lo suficiente, sus gritos pueden dejar sin sentido al jugador, imposibilitando los ataques.



Luchadores - Son enemigos lentos que realizan ataques de zona capaces de derribar al jugador. Son muy resistentes a los ataques y no se les puede tirar al suelo.



Granaderos - Son enemigos lentos que atacan a gran distancia lanzando trozos tóxicos de su propio cuerpo. Cuando te enfrentes a uno de estos, aprovecha su lentitud y atácalo por la espalda. Su punto débil es la botella que lleva a la espalda, la cual se puede hacer estallar.

Función de comunicación cooperativa

Dead Island Riptide incluye una nueva función de comunicación cooperativa que hace que la coordinación sea más fácil. Durante una partida multijugador puedes marcar varios objetos (enemigos, botines, puertas, puntos en el suelo) para otros jugadores. Irán acompañados de comentarios de voz e iconos visibles a todos los jugadores. Tan solo tienes que apuntar a un objetivo usando tu retículo y dar la orden.

Créditos

DEVELOPED AND DESIGNED BY TECHLAND

Techland Warszawa

Lead Designer and Producer
Jacek Brzeziński

Lead Level Designer and Producer
Marek Soból

Lead Gameplay Designer
Jakub Styliński

Art Director
Krzysztof Kwiatek

Lead Artist
Łukasz Skurczyński

Lead Programmers
Krzysztof Salek
Tomasz Soból

Story Design
Jan Bartkowicz
Tomasz Duszyński
Magdalena Tomkowicz

Written By
Tomasz Duszyński
Maciej Jurewicz
William Harms
Haris Orkin
Magdalena Tomkowicz

Gameplay Design
Maciej Mach

Level Design, Quest Design and Scripting
Michał Palka
Rafał Polito
Danuta Psuty
Michał Stawicki
Wiktor Szymański

Additional Level and Quest Design
Łukasz Chmielewski
Łukasz Maj

Concept Art and UI Art
Mikołaj "Cyber" Piszczałko

Concept Art
Maciej Janaszek

Level Art
Rafał Maćka
Łukasz Michałczyk
Sebastian Miłosek
Sebastian Stępieński

2D Art
Damian Bajowski
Maciej Janaszek
Jarosław Koszewski
Justyna Leszczyńska

3D Art
Michał Bystrek
Krzysztof Sapor
Łukasz Szymaniak

Character Art
Izabela Zelmańska

Additional Character Art
Virtuos

Additional 2D Art
Tomasz Ćwik
Pawel Dobosz
Urszula Koc
Mateja Petkovic
Nikolay Stoyanov

Additional FX
Tomasz Borowiecki

Additional Video
Studio BX

Animation and Additional Cinematics
Paweł Sękal
Andrzej Zawada

Additional Animation
DashDot

Programming
Kamil Kaczmarski
Karol Kosacki
Janusz Szmiigelski
Juliusz Toczydłowski

Audio Lead
Krzysztof Lipka

Sound Design
Adam Skorupa

Additional Sound Design
Pawel Daudzward
Piotr Niedzielski

Music
Pawel Blaszczałko

VO Casting and Direction
Haris Orkin
Amanda Wyatt

Motion capture actors
Anita Balcerzak
Kamil Bończyk
Wojciech Chowaniec
Łukasz Czerwiński
Pawel Ferens
Agnieszka Jania

Maciej Kowaliuk
Maciej Kwiatkowski
Agnieszka Przestrelska-Swiderska
Michał Szwed

Localisation Manager
Michał Rainerit

Localisation Assistant
Szymon Frąszczak

QA Manager
Piotr Szymański

QA

Marcin Bartniczuk
Krzysztof Mierzejewski
Bartłomiej Rudyk

Localisation QA
Marcin Nowacki

Additional QA
Marcin Kierzniewski

ENGLISH VOICE-OVER ACTORS

Kim Mai Guest - Xian Mei
Peta Johnson - Purna
Phil Lamarr - Sam B
David Kaye - Logan
Adam Croasdell - John Morgan
Andy McPhee - Colonel Hardy
Jon Curry - Frank Serpo
Jean Gilpin - Dr. Jane and various characters
Jennifer Cruise - Harlow
Marcella Lentz-Pope - Jacqueline, Angel Guerra, and Rose
Dave B. Mitchell - Trevor
Patricia Belcher - Chimamanda and various characters
Andre Sogliuzzo - Dr. Kessler and various characters
Kevin Daniels - Dr. Cecil and various characters
Adam G - Wayne and various characters
Keone Young - Marvin and various characters

Recorded at the Famous Radio Ranch in Los Angeles, California

Lead Engineer
Andrew Meisner

SONGS

'Who Do You Voodoo'
Christopher H. Knight (Writer/Performer/Producer)
'Josef Lord' (Writer/Performer)
Haris Orkin (Writer)
'No Room in Hell'
Christopher H. Knight (Writer/Performer/Producer)
Josef Lord (Writer/Performer)
Haris Orkin (Writer)

Additional VO recordings
George Ledoux

CEO
Marek Soból

Technical Support
Marcin Kierzniewski
Radosław Nojak

Studio Assistant
Magdalena Faszczańska

Special Thanks
Pawel Glecki
Emil Jaworski
Jakub Majcherek
Michał Maślany
Kamil Oberszt
Jan Oliński
Aleksander Pelc
Krzysztof Porada
Piotr Pytko
Mateusz Skrok
Michał Jerzy Sobczak
Marcin Siuros
Tomasz Szymonski
Łukasz Świecki
Mateusz Tomasiak
Bartłomiej Waszczuk
Michał Włodarczyk
Marek Zdziarski
Marcel Garbarczyk

Techland Wrocław

CEO and Creative Director
Pawel Marchewka

COO and Executive Producer
Pawel Zawodny

Production
Maciej Binkowski
Adrian Ciszewski
Przemysław Kawcki

Additional Production
Grzegorz Łącki

Outsource Manager
Małgorzata Mitręga

Art Department Manager
Adrian Komecki

Asset Manager
Rafał Zerzych

Lead of Level Art and Level Design
Adrian Sikora

Additional Level and Quest Design
Jacek Matuszewski
Piotr Mistygacz
Piotr Pawlacyk

Additional Level Art
Pawel Malinśki
Matusz Piaskiewicz

Shader Programming
Andrzej Cabaj
Aleksander Netzel

Szymon Urban
Piotr Wojtas

Concept Art
Wojciech Ostrycharz

Character Art
Dariusz Kaszycki
Magdalena Kojder
Slawomir Latos
Mateusz Manes
Jan Siomin

Additional Character Art
Seweryn Niedzielski

Cinematic Artists
Jan "Janusz" Borkowski
Dawid Lubryka
Hubert Jamecki

Animation Department Line Manager
Dawid Lubryka

Additional Animation
Kamil Franosik
Dariusz Kaszycki

Motion Capture
Michał Stefański

Special Effects
Dominik Gajewski

Additional Special Effects
Łukasz Kozak

Lead Technical Artist
Maciej Jamrozik

Technical Artist
Slawomir Latos

Audio
Pawel Blaszczałko
Tomasz Gruszka

Additional Gameplay Programming
Maciej Binkowski
Sebastian Chain
Pawel Czubinski
Szymon Fogiel
Janusz Grupa
Kornel Jaskuła

Outsource Manager
Małgorzata Mitręga

Art Department Manager

Asset Manager
Rafał Zerzych

Lead of Level Art and Level Design
Adrian Sikora

Additional Level and Quest Design
Jacek Matuszewski
Piotr Mistygacz
Piotr Pawlacyk

Additional Level Art
Pawel Malinśki
Matusz Piaskiewicz

POWERED BY CHROME ENGINE 5

Technology Lead
Jakub Klarowicz

Engine Programming
Andrzej Zacharewicz
Grzegorz Wołejcowski
Marcin Piaskiewicz
Michał Mazanik
Michał Nowak
Pawel Nowak
Pawel Rohleder
Slawomir Strumecki
Wojciech Krywult

Additional Engine Programming
Grzegorz Świastowski
Jacek Małyszek
Krzysztof Nosek
Maciej Czubinski
Pawel Kolaczyński
Tomasz Klin

Lead Tools Engineer
Bartosz Bień

Tools Programming
Konrad Kucharski
Marek Pszczółkowski
Michał Mocarski

Additional Tools Programming
Grzegorz Dulewicz
Katarzyna Wereska
Pawel Wojtasik

Additional 3rd Party Tools
Marek Znamiroński

QA Manager
Tymoteusz Stęczowicz

QA
Tomasz Jerkiewicz
Tomasz Kassa
Karol Koziowski
Michał Stachowiak
Kamil Szulwaski

HR Manager
Natalia Selinger

HR
Katarzyna Borowiecka
Alekandra Gwara
Matylda Siuta-Brodzińska

CFO
Kamila Dudek

Business Development Director
Przemek Marmul

3rd Party Business Development Manager
Jakub Alcer

1st Party Business Development Manager
Małgorzata Sobieszek

Business Development Specialist Krzysztof Kusak	Laura Savu Marian Enache Tiberiu Munteanu	PUBLISHED BY DEEP SILVER	Community Manager Maurice Tan	FRANCE	Romain Meilhon Isaak Shafraou Jean-Sebastien Vallée Chloé Bury Jaime Silva Valencia Claudio Eusebio Giuseppe Cusenza Damien Fournet Vincent Ménier
International Marketing and PR Director Pawel Kopiński	Sc Quantic Lab Srl	Development Director Vivien Dollinger	NORTH AMERICA	Marketing Manager Emmanuel Melero	
International Brand Management Radosław Grabowski Błażej Krakowiak Przemysław Mróz Marcin Traczyk	CEO Stefan Seicărescu	Executive Producer Guido Eickmeyer	Manager of Marketing and PR Aubrey Norris	French Marketing Paul Latrasse Barbara Allart Anne Chantreau Lucie Saulnier Caroline Ferrier	
Senior Graphic Designer Pawel Palinski	Project Manager Marius Popa	International Director Production Christian Moriz	North American Marketing Jon Schutts Ryan Avery	BENELUX	
DarkReactor.com	Project Lead Sebastian Secasius	Lead Creative Producer Sebastian Reichert	UNITED KINGDOM	Sales and Marketing Director Northern Europe Paul Nicholls	Marketing and PR Yvette Hes Koenraad Parrein
Additional 3D Art Eric Abdoul Rafał Brożyna Michał Krzymiń Michał Kubas	Xbox 360 COMPLIANCE TEAM	Senior Producer Christian Grunwald	UK Marketing Amy Namihas Peter Ballard Nick Turner	GlobaLoc GmbH The Game Localization Company	Global Loc Manager Horst Baumann Daniel Langer
Alvernia Studios	Lead Tester Zoltan Szilagyi	Creative Producer Alex Toplansky	GERMANY/AUSTRIA/ SWITZERLAND	President and CEO Antoine Carre	LQA Manager Holger Mischke
Producer Piotr Gmrcy	Testers Attila Ujvari Gabriel Ardelean Vlad Rozsa Alieeta Pojar	Art Director Nikolay Stoyanov	Marketing Director Mario Gerhold	General Manager Paquito Hernandez	LQA TESTERS
Head of Motion Capture Department Łukasz Zawłocki	Head of QA Erik Hittenhausen	Release Manager Games Christopher Luck	German Marketing Kay Jungmichel Cecile Schneider Martin Wein	Project Manager Fausnel Meus Drew Montpetit	English Gabriel Loeb Christine Regan
Motion Capture Specialists Tomasz Wilewski Tomasz Kowalczyk	Games Operations Manager Pietro Faccio	Localisation Manager Lukas Kotry	NORDIC	Lead Tester Fabrice Petit Ronny Meng	French Antoine Monteul Mathieu Fumy
Mocap Data Cleaners Mateusz Doktor Łukasz Salabura Krzysztof Wachowski	Games QA Manager Julian Mower	Product Release Manager Daniel Gaitzsch	Marketing and PR Manager Marcus Legler	Testers Jean-Rémond Almonacy Jérémie Clowez Emanuela Argetta Thomas Chouteau Lovic Fortin Patrick Rocheleau Sebastiano Sforza Adrià Camprubí Rovira Jean-Pierre Braïdy Sophie Chartrand Carlos Carreiro Raposo Marta Fornos	Italian Richard Molkow Stefano Marcoz
CUTSCENES	Compliance Coordinator Adam Biwojno	QA Lead Vincent Omodei	INTERNATIONAL MARKETING	Marketing Manager Daniele Falcone	German Sebastian Sparr Emil Heimpel
Supervisors Piotr Gmrcy Łukasz Zawłocki	Senior Compliance Technician Pawel "Piekarz" Kolnierzak	Commercial Director Mennó van der Bil	Marketing Director Oscar del Moral	Italian Marketing Michele Minelli Frida Romano Paola Menzaghi	Spanish Aina Climent Oscar Manzano
Cutscene Animator Michał Gmrat	Compliance Technicians Adam Borysewicz Przemek Brutkowski Daniel Jalocha Maria Kerner Damian Pawłowski	Senior Brand Manager Vincent Kummer	Spanish Marketing Roberto Serrano Carolina Moreno Gustavo Voces		
Cutscene Processing Łukasz Zawłocki		Brand Manager Rupert Ochsner			
GreenLink		Head of Art Christian Löhllein			
CEO Costin Mihai		Senior Art Conceptor Philipp Foly			
Studio Manager / Project Coordinator Ionut Roman		Junior Art Conceptor Jennifer Demuth			
QC Consultant Mihai Vasile		Video Expert Thomas Sighart			
QC Testers Bogdan Valentin Balan Cosmin Mihai Dan Ionel George Iulian		Senior PR Manager International Martin Metzler			
		Online Marketing Jörg Spormann Daniel Langer			

Garantía

Debido a su compleja naturaleza, no se puede esperar que el software esté siempre libre de errores. Por ello, Koch Media no garantiza que los contenidos de este producto cumplan sus expectativas, y que el software funcione sin fallos imprevistos en cualquier circunstancia. Asimismo, Koch Media no asume ninguna garantía sobre las funciones específicas y los resultados de este software más allá de los estándares mínimos actuales de la tecnología de software en el momento de la creación de este programa. Esto mismo se aplica a la precisión o compleción de la documentación adjunta.

Koch Media, en caso de que el programa fuera defectuoso en el momento de su entrega de modo que, a pesar de haber sido manipulado correctamente, no pudiera ser usado para el propósito deseado, podrá reparar el producto, entregar una nueva copia o devolver el importe pagado dentro de los dos primeros años desde la fecha de compra. Esto se aplica exclusivamente a los productos comprados directamente a Koch Media.

Para solicitar esta garantía, debe enviar el producto que ha adquirido junto con el comprobante de compra y una descripción del error a la siguiente dirección: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg, Alemania. Koch Media no asume ninguna garantía adicional por daños directos o indirectos resultantes del uso del producto, a no ser que estos daños fueran causados por un uso malintencionado o por una negligencia grave, o bien que dicha garantía fuese legalmente obligatoria.

En cualquier caso, el importe de la garantía queda limitado al precio de compra del producto. Bajo ninguna circunstancia Koch Media asumirá ninguna garantía por cualquier daño imprevisible o por daños atípicos. Esto no afecta a cualquier reclamación que pueda presentar ante el distribuidor en el que adquirió el producto.

Koch Media no asumirá ninguna garantía por los daños causados por un manejo inapropiado, en particular en lo referente al incumplimiento de las indicaciones del manual de instrucciones, la incorrecta puesta en marcha inicial, el manejo inapropiado o el uso de accesorios inadecuados, a menos que Koch Media sea responsable de dichos daños.

Servicio de atención al cliente

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

Koch Media, S.L.U.

C/ Somera, 7 y 9 - 2º Planta
Urbanización La Florida
28023 MADRID

Atención al cliente

91 406 29 64 (Tarifa telefónica nacional)

Fax: 91 367 74 57

Nuestro horario es de lunes a viernes, de 10:00 a 15:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en:

support@kochmedia.com

Y no dejes de visitar nuestro sitio web, en el que podrás encontrar noticias, demos, parches, concursos y todo tipo de elementos interesantes acerca de nuestros próximos lanzamientos:

www.kochmedia.com www.deepsilver.com

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le INFORMA:

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador
- La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal, no dude en ponerte en contacto con la FAP en el teléfono 91 522 46 45 ó a través de correo electrónico en la dirección abog0042@tsai.es

